કમાન દડાનો ખેલ

અથવા

ક્રોકે

કમાન દડા રમનારા માટે પરિભાષા અને નિયમ.

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.
વડોદરા.

'ગુજરાતી' પ્રિંટિંગ પ્રેસ, મુંબઈ.

સંવત ૧૯૪૫—સને ૧૮૮૯.

૪૦૯૬

કમાન દડાનો ખેલ

અથવા

ક્રોકે

કમાન દડા રમનારા માટે પરિભાષા અને નિયમ.

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.
વડોદરા.

'ગુજરાતી' પ્રિંટિંગ પ્રેસ, મુંબઈ.

સંવત ૧૯૪૫—સને ૧૮૮૯.

પ્રસ્તાવના.

અનેક પ્રકારની દેશી અને અંગ્રેજી રમત ગમતો તરફ આપણા લોકોનું લક્ષ વધારે ખેંચાય તે જોવાની શ્રીમંત સરકાર મહારાજા સાહેબ શીયાજીરાવ ગાયકવાડની ઘણી ઇચ્છા છે. તે ઇચ્છા અમલમાં આવતી જોવાને સઘળી દેશી રમત ગમતો વિષે એક ખાસ પુસ્તક તૈયાર કરવાની મહારાજા સાહેબની આજ્ઞા થઇ છે ને તેને માટે યોગ્ય તજવીજ થવા લાગી છે. તેવું પુસ્તક ગુજ-રાતી ભાષામાં અત્યાર સુધીમાં સમુળગું થયું નથી તેથી તેને બહાર પડતાં કેટલોક વિલંબ થવાનો સંભવ છે. તે અરસામાં જાણવા જેવી તથા આપણા લોકોમાં દાખલ કરવા જેવી અંગ્રેજી રમતોનાં છૂટાં છૂટાં પુસ્તકો છપાવવાની મહારાજા સાહેબ તરફથી આજ્ઞા થતાં મરાઠીમાં બે પુસ્તકો તૈયાર થયાં છે. તેમાંનું પહેલું 'ક્રોકે' સંબંધી છે તે ઉપરથી ગુજરાતી કરી આ 'કમાન દડાનો ખેલ' નામનું પુસ્તક છાપવામાં આવેલું છે. એ ખેલના નિયમોની સમજુતી બની શકે તેટલે દરજ્જે સ્પષ્ટ કરવાનો પ્રયત્ન આમાં કરવામાં આવેલો છે, તે છતાં રમત એક વાર નજરે જોવામાં આવેથી તેના નિયમો ઝટ ધ્યાનમાં આવી જશે.

'ક્રોકે' અથવા કમાનદડાનો ખેલ અંગ્રેજ લોકો ઘણા વર્ષો થયા રમે છે. જે પ્રમાણે બીજા કામોમાં તેમણે પોતાની બુદ્ધિ ચાતુર્યનો ઉપયોગ કીધો છે તેજ પ્રમાણે રમત ગમતના સંબંધમાં પણ તેમણે તેનો ઉપયોગ કીધો છે. 'ક્રોકે' નામનો ખેલ કેટલેક ભાગે લૉનૂ બિલિયર્ડ સરખો ને કેટલેક ભાગે ક્રિકેટ સરખો છે. એનો મુખ્ય હેતુ એ છે કે ખુલ્લી હવામાં બે ઘડી ગમત મળે, વિશેષ શ્રમ ન પડતાં જોઇતી કસરત થાય, અને સાધારણ રીતે પદાર્થો તાકવાની કંઇક ચપળતા આવે ને ટેવ પડે. તેટલા માટે

આ ખેલ ન્હાના કે મોટા, શક્તિવાન તેમ અશક્ત એ સર્વેને રમવા જેવો છે. વિલાયતમાં તો સ્ત્રીઓ સુદ્ધાં આ રમત રમે છે. નેમ તાકવો, દડાની સીધી કે વાંકી ગતિ જાણવી, જોઇએ તેટલે અંતરે ગયા બાદ અટકે તે માટે દડાને કેટલા જોરથી ટોલ્લો મારવો, દડાનો વેગ કેટલો રાખવો, ફક્ત નજરથીજ અંતર માપવાની ટેવ પાડવી વગેરે અનેક બાબતમાં હોંશીયારી આ ખેલથી મેળવી શકાય છે; આવા આવા આ ખેલના પરોક્ષ પરિણામ છે.



કમાન દડાનો ખેલ.



ખેલની સામાન્ય માહિતી.

ખેલની જગ્યા:—આ ખેલ ઘાસવાળા મેદાનપર રમાય છે. તે મેદાન લગભગ ૪૦ વાર એટલે સુમારે ૬૦ કદમ લાંબુ અને ૩૨ વાર અથવા ૪૮ કદમ પોહોળું હોવું જોઈએ. તેની બધી બાજુએ જાળ હશે તો દડો વાર'વાર બહાર જઇને ખરાબ થશે નહીં.

ખેલના સાધન:—દરેક ખેલનાર માટે એક દડો, એક મોગરી, અને એક કડી જોઇએ. બે ખુંટી, દશ અગિયાર કમાન, અને ખુંટી તથા કમાન ઠોકવાની એક નાની મોગરી, એ આ ખેલના સાધનો છે.

મેદાનની રચના:—પોહોળાઈની બે બાજુ હોય છે. તેમાંની એક **નીચલી બાજુ** એટલે પાસેની બાજુ; જ્યાંથી દડાને લઈ જવાનો આરંભ કરવાનો અને જ્યાં દડો ક્રમથી પાછો આવ્યો કે ખેલની સમાપ્તિ થાય છે તે ભાગ. બીજી **ઉપલી બાજુ**, જ્યાં દડો ક્રમથી આવ્યો કે ખેલ મધ્ય અવસ્થામાં આવેલો ગણાય છે તે. મેદાનની નીચલી બાજુથી ઉપલી સુધી એવા બે લાંબા સરખા ભાગ કરનારી એક મધ્ય લીટી ધારવી; અને તે રેષાપર નીચલી બાજુથી ચારવાર (૭ કદમ)ને છેટે અને ઉપલી બાજુથી ચારવાર (૭ કદમ)ને છેટે એવી બે **ખુંટીઓ** ઠોકવી. જ્યાં આગળથી ખેલ શરૂ કરવાનો હોય તે ઠેકાણે આંકડાવાળી અથવા વેગળે વેગળે રંગની પટ્ટી વગેરે માંડેલી હોય તેવી એક દાંડી ઠોકવી. તેને જમીનથી સુમારે અર્ધોવાર* (એક હાથ) ઉંચી દેખાય તેવી રીતે રાખવી. આ પ્રમાણે ઠોકેલી બે ખુંટી વચ્ચે અંતર સુમારે ૩૨ વાર (૪૮ કદમ) રહેશે. નીચલી બાજુ તરફની ખુંટીને **આરંભખુંટી** અથવા **વિજયખુંટી** કહેવી અને સામેની ખુંટીને **ઉલટ ખુંટી** કહેવી. મધ્ય રેષાની સમાંતર અને તેની ડાબી અને જમણી બાજુએ આઠ આઠ વાર (૧૨ કદમ)ને છેટે બીજી બે રેષા

---

* એક વાર એટલે બે હાથ અથવા દોઢ કદમ.

ધારવી. તેના ઉપર તથા મધ્યરેખા ઉપર જૂદાં જૂદાં ચિત્રમાં બતાવ્યા પ્રમાણે અથવા બીજી પસંદ પડે તેવી રીતે કમાન ઉભી કરવી.

પક્ષ, ખેલનારાની સંખ્યા, બિલ્લુ, દડો, મોગરી અને કડીઃ—આ ખેલ ખેલનારાના બે પક્ષ હોય છે. પ્રત્યેક પક્ષમાં બિલ્લુની સંખ્યા સરખી રાખવી. પરંતુ એક તરફ એક ઓછો હોય તો કોઇ પણ એક બિલ્લુએ બે વાર દાવ લેવા—બેઉ પક્ષના રમનારાની કુલ સંખ્યા સાધારણ રીતે આઠ કરતાં વધુ ન રાખવી. બેજજણ વચ્ચે ખેલ રમવાનો હોય તો દરેકે બબે દડા લેવા. બે કરતાં વધારે રમનારા હોય તો દરેકે એકેકજ દડો લેવો. દડા રંગીન હોય તો દરેકે જૂદા જૂદા રંગના દડા લેવા. એક પક્ષવાળાએ ખુલ્લા રંગના તો બીજા પક્ષવાળાએ ઘેરા રંગના લેવા. કેટલીકવાર દડા રંગીન નથી હોતા પણ તે ઉપર એક રંગની પટ્ટીઓજ ચોઢેલી હોયછે; ત્યારે એક પક્ષવાળાએ એક રંગની પટ્ટીવાળા અને સામા પક્ષવાળાએ બીજા રંગની પટ્ટીવાળા એવા દડા લેવા, પરંતુ બિલ્લુઓના દડાપર ચોઢેલી પટ્ટીની સંખ્યા સરખી હોય તેમ ન રાખવું. જે રંગનો અથવા જેટલી પટ્ટીનો દડો એક બિલ્લુએ લીધો હોય તેજ રંગનો અથવા તેટલીજ પટ્ટીવાળો દડો બીજા બિલ્લુએ લેવો નહીં. જે રંગનો અથવા જેટલી પટ્ટીનો દડો એકે લીધો હોય તેજ રંગની અથવા તેટલીજ પટ્ટીની અથવા તેવીજ નીશાનીવાળી એક મોગરી અને એક કડી તેણે લેવી. આ પ્રમાણે દડો, મોગરી અને કડી તપાસીને લીધા બાદ પહેલા કયા પક્ષવાળાએ શરૂ કરવું તે ઠરાવવું—ઘણું ખરું ખુંટી ઉપર આંકડાવડે રંગનો અનુક્રમ બતાવેલો હોય છે. તેમ હોય તો તેજ અનુક્રમે રમવાનું શરૂ કરવું.

આરંભઃ—આરંભ ખુંટીથી અગાડી બે ફુટ ઉપર એક નિશાની કરેલી હોય છે ત્યાં પહેલા ખેલનારે પોતાનો દડો મૂકવો, અને તેને ટોલ્લો મારી પહેલી કમાનમાંથી દડો નિકળે એવો પ્રયત્ન કરવો. કમાન બહાર ગયા પછી ફરીથી ટોલ્લો મારી બીજી કમાનમાંથી, પછી ત્રીજી કમાનમાંથી, એ પ્રમાણે અનુક્રમે દડો લઇ જવો. પરંતુ કોઇ પણ વેળાએ ટોલ્લો માર્યા પછી જો દડો કમાનપાર જાય નહીં તો તે ખેલનારનો વારો પૂરો થયો ગણાય. વારો પૂરો થાય કે જે કમાનમાં થઇને દડો બહાર ગયો નહીં એટલે જે કમાનમાંથી તેને દડો લઇ જવાનો છે, તે કમાનપર તેણે પોતાની કડી

ભેરવવી. તે કડી ઉપરથી અગાડી કઇ કમાનમાંથી દડો તેણે લઈ જવાનો છે તે માલમ પડી આવશે.

આ પછી સામા પક્ષવાળાનો પહેલો રમનાર-બિલ્લુ ઉપર પ્રમાણે રમવાનું શરૂ કરે છે, અને અનુક્રમે જેટલી કમાનમાં થઇને દડો લઇ જવાય તેટલી કમાનમાંથી લઈ જાય છે. તેનો વારો પૂરો થયો કે જે કમાનમાંથી તેનો દડો જવાનો બાકી રહ્યો હોય તે ઉપર પોતાની કડી મૂકે છે. તેની પછી પેહેલા પક્ષનો બીજો બિલ્લુ આવે છે. આ પ્રમાણે સઘળા રમનાર રમી રહ્યા પછી ફરીથી પેહેલા પક્ષનો પહેલો બિલ્લુ આવે-એ મુજબ ચાલે છે. જે ખેલનારનો દડો અનુક્રમે કમાનપાર થતો થતો સામેની **ઉલટ ખુંટીને** લાગી, પછી પાછો ફરીને અનુક્રમે કમાનપાર થતો થતો પાછો આવે અને **આરંભ ખુંટી** અથવા **વિજય ખુંટીને** લાગે તો તે ખેલનારનો દાવ પૂરો થયો ગણાય. આ પ્રમાણે ગમે તે એક પક્ષના સર્વ બિલ્લુના દડા અગાડી આવી ખુંટીને અડકે, અને બીજા પક્ષવાળામાંથી કેટલાક દડા પાછળ રહે એટલે ખેલ પૂરો થયો, અને તે પહેલા પક્ષનો જય થયો-તે જીત્યો એમ સમજવું.

ધક્કો:-ગમે તે કમાનમાં થઇને દડો નિકળ્યા પછી અગાડીની કમાનમાંથી કાઢી શકાય તેવું ન હોય ત્યારે, અથવા જે વેળાએ ફાવતું આવે તે વેળાએ, બિલ્લુના અથવા સામાવાળાના દડાને **ધક્કો** લાગે એવો ટોલ્લો મારવાની હરકત નથી; એટલે કે તેથી વારો પૂરો થતો નથી અને અગાડી રમવાનો હક રહે છે. આ કારણને લીધે ઘણીવાર જયાંથી અગાડીની કમાનમાંથી દડો સહજ લઈ જવાય તેવી જગ્યાએ આપણો દડો લાવી શકાય છે; અને જો બિલ્લુનો દડો હોય તો તેને મદદ કરી શકાય છે, પરંતુ સામાવાળાનો હોય છે ત્યારે તેને અવઘડવાળી જગ્યાએ ફેંકવાનું બની શકે છે. આપણા દડાને અગાડીની કમાનમાં થઇને બહાર કાઢયા શિવાય અથવા જણુ કર્યા શિવાય, જે દડાને આ પ્રમાણે એક વખત ધક્કો લાગ્યો હશે તેજ દડાને ફરીથી તેજ વારામાં ધક્કો મારી શકાશે નહીં. એક ટોલ્લો મારવાની સાથે ઘણી કમાનમાં થઇને અનુક્રમે દડો બહાર કાઢી શકાયો હોય તો તે ઘણું સરસ. **ધક્કો** અથવા **જોડ ટોલ્લો** માર્યો તો તેથી ફરીથી ટોલ્લો મારવાનો હક મળે છે. **ધક્કો** ન લાગ્યો કે વારો પૂરો થાય છે.

પરિભાષા.

૧. **કમાનદડો** (ક્રોકે): જે ખેલમાં કમાનની નીચે થઇને દડો કાઢવાનો મુખ્ય ભાગ છે તે ખેલ.

૨. દડો (બૅાલ).

૩. **મોગરી** (મેલેટ).

૪. **કડી** (ક્લિપ):કમાન અથવા ખુંટીપર કડી ભેરવી એટલે જેની તે કડી હશે તેની તે કમાન અથવા ખુંટી ક્રમિક છે એમ સમજાય છે.

૫. **ખુંટી** (પેગ).

૬. **આરંભ ખુંટી** (સ્ટાર્ટિંગ પેગ): મેદાનની નીચલી બાજુથી ચાર વાર અથવા છ કદમપર ઠોકેલી ખુંટી; અહીંથી આરંભ કરવાનો છે તેથી આરંભ ખુંટી કહેવાય છે.

૭. **વિજય ખુંટી** (વિનિંગ પેગ): આરંભ ખુંટીનુંજ વિજય ખુંટી એ નામ છે કારણ તેને દડો આખરે અડકયો એટલે તે દડાનો દાવ પૂરો થાય છે.

૮. **ઉલટ ખુંટી** (ટર્નિંગપેગ): મેદાનની ઉપલી બાજુથી ચાર વાર અથવા છ કદમપર ઠોકેલી ખુંટી; ત્યાંથી દડો વિજય ખુંટી તરફ પાછો ફરે છે તેથી ઉલટ ખુંટી કહેવાય છે.

૯. **કમાન** (હૂપ અથવા આર્ચ).

૧૦. **મેદાનની નીચલી બાજુ** (લોવર સાઇડ).

૧૧. **ઉપલી બાજુ** (અપર સાઈડ).

૧૨. **ટોલ્લો** (સ્ટ્રોક).

૧૩. **વારો** (ટર્ન).

૧૪. **મધ્યસ્થ** (અંપાયર): ખેલમાં તકરારનો નિકાલ કરનારો; અને કડી, દડો યોગ્ય જગ્યાએ છે કે નહીં તેની ચોકસી રાખનારો.

૧૫. **સરપંચ** (રીફ્રરી): મધ્યસ્થથી તકરારનો નિકાલ ન થઇ શકે ત્યારે જેની તરફથી નિકાલ મેળવવાનો હોય તે.

૧૬. **કમાનની ખેલાતી બાજુ** (પ્લેઇંગસાઇડ): જગુ કરવા સારૂ કમાનની જે બાજુએ દડો જઇ કમાનની નીચે થઈ નિકળવો જોઇએ તે બાજુ.

૧૭. કમાનની નીચેનો દડો (બૉલ અંડરહૂપ): કમાનની બંને બાજુએ સીધું અને ઘણું પાતળું પાટીયું કમાનને અડકાડીને તેની દરેક બાજુએ ઉભું કરવું, જ્યારે આમાંના એકને કિંચિત પણ અડકે એવી રીતે દડો રહ્યો હશે ત્યારે તે કમાનની નીચે છે એમ સમજવું.

૧૮. કમાનની આ બાજુનો અથવા ખેલાતી બાજુનો દડો (બૉલ ઑન ધી પ્લેઇંગ સાઇડ): કમાનની નીચે ન હોઇને સ્પષ્ટ ખેલાતી બાજુએજ હોય ત્યારે.

૧૯. કમાનની પેલી બાજુ અથવા પાર ગયેલો દડો (બૉલ ઑન ધી નૉન-પ્લેઇંગ સાઇડ): કમાનની નીચે ન હોઇ ખેલાતી બાજુની સામેની બાજુએ હોય ત્યારે.

૨૦. ધક્કો (રોકે): ખેલનારાએ પોતાના દડાને ટોલ્લો માર્યા બાદ તે દડો જ્યારે બીજા દડા પાસે જઇ તેને હડસેલે ત્યારે ધક્કો થયો એમ જાણવું.

૨૧. જોડ ટોલ્લો (ક્રોકે): બિલ્લુના અથવા પ્રતિપક્ષીના જે દડાને ધક્કો લાગ્યો હશે તેને અડકાડીને પોતાનો દડો મૂકી તેને એવો જે ટોલ્લો મારવો કે બંને દડા નિદાન પોતાની જગ્યાપરથી ખસેજ તે.

૨૨. જગુ (પોઇંટ): જે કમાનમાં થઇને ઠરાવ કીધેલા ક્રમ પ્રમાણે દડો જવો જોઇએ તેમાંથી ખેલાતો દડો ગયો અથવા ઠરાવ કીધેલા ક્રમ પ્રમાણે ખુંટીને અડકવો જોઇએ એવું હોય તો તે ખુંટીને ખેલાતો દડો અડકયો એટલે જગુ થયો.

૨૩. ખેલાતો દડો (ઇનપ્લે): દડાને નિશાન કીધેલી જગ્યાપર મૂકીને તેને ટોલ્લો માર્યો કે દડો ખેલાતો થાય છે. બીજા દડાને ધક્કો લાગે ત્યાં સુધી ખેલનારાનો દડો ખેલાતો રહે છે; વારો પૂરો થાય છે એટલે હાથનો દડો પણ ખેલાતો છે એમ સમજવું.

૨૪. હાથનો દડો (ઇન હેંડ): ખેલનારાના દડાથી બીજા દડાને ધક્કો લાગ્યો એટલે ખેલાતો દડો હાથનો થાય છે; જોડે ટોલ્લો માર્યા પછી અથવા વારો પૂરો થયા પછી તે ફરીથી ખેલાતો થાય છે.

૨૫. જોડીનો (ક્રોકેડ): જે દડાને ધક્કો લાગ્યો હોય અને જેને પાસે લાવીને જોડ ટોલ્લો મારવોજ જોઈએ તે.

૨૬. ભૂત (રોવર): જે દડાનો માત્ર છેવટનો જગુ બાકી છે એટલે દડાને વિજય ખુંટીને અડકવાનું બાકી છે તે.

૨૭. **મુક્ત** (પેગિંગ આઉટ): ભૂતનો છેવટનો જગુ થયો એટલે તે ખેલમાંથી છૂટો થયો, તેની મુક્તિ થઇ એમ સમજવું.

૨૮. ક્રમિક ખુંટી અથવા કમાન (પેગ ઓર હૂપ ઇન ઑર્ડર): ઠરાવેલા ક્રમ પ્રમાણે જે કમાનની નીચે થઇને ખેલનારાને દડો અગાડી લઇ જવાનો હોય છે અથવા ઠરાવ પ્રમાણે ખુટીને અડકાડવાનો હોય છે તે કમાન અથવા તે ખુંટીને ખેલનારાની ક્રમિક ગણવી.

૨૯. ખોટો **ટોલ્લો** (ફાઉલ સ્ટ્રોક):—

૧. ટોલ્લો મારતાં બીજા દડાને પણ ટોલ્લો લાગે ત્યારે, આપણા દડાને લાગ્યો હોય કે ન હોય.
૨. ન સંભળાય તેવા હલકા ટોલ્લાથી ગબડાવવો તે.
૩. ટોલ્લો મારતી વખતે દડાને બે વખત મોગરી મારવી તે.
૪. ખેલનારાએ અથવા બિલ્લુએ ખેલાતો દડો ગબડતો હોય તેને સ્પર્શ કર્યો અથવા વાળ્યો હોય ત્યારે.
૫. ખુંટી આગળ થઇને અથવા કમાનને થડકાવીને પાછા આવતા દડાને મોગરી મારવી તે.
૬. ખુંટી સાથે અથવા કમાન સાથે દડાને દાબી રાખવો તે.
૭. ધક્કો થયા પછી જોડ ટોલ્લો ન મારતાં ફક્ત સાદો ટોલ્લો મારવો તે.
૮. જે દડાને જોડ ટોલ્લો મારવો જોઈએ તેને ન મારતાં બીજાને માર્યો તે.

૩૦. **ચુક** (મિસ્ટેક):—

૧. યોગ્ય કારણ સિવાય અને હક ન હોય તે છતાં ખેલાતા દડાને સ્પર્શ કરવો, અટકાવવો, અથવા વાળવો.
૨. વારો ન હોય તે છતાં ખેલવું.
૩. ગમે તેના દડાથી ખેલવું.
૪. નિયમ ૫–૬–૭–૧૨–૧૩ વિરૂદ્ધ ચાલવુ



નિયમ.

૧. દડો પસંદ કોણે કરવો અને પ્રથમ આરંભ કોણે કરવો:—આ ચીઠી મૂકી અથવા બીજી કોઇ સઘવડ પડતી રીતે ઠરાવવું.

૨. **વારાનો ક્રમ**:—આરંભ ખુંટી પર જે ક્રમ બતાવેલો હોય તે પ્રમાણે રમવું.

૩. **પુષ્કળ દાવ ખેલવાના હોય ત્યારે આરંભ**:—બને પક્ષવાળાએ વારાફરતી આરંભ કરવો.

૪. **વિજય**:—એક પક્ષવાળાના સઘળા દડા મુક્ત થાય, અને બીજા-પક્ષવાળાના કેટલાક પછવાડે રહે, એટલે પહેલા પક્ષનો જય અને બીજા-ની હાર થાય અથવા કેટલીવાર સુધી ખેલવાનું છે તે નક્કી કરેલું હોય તો તે સમયને અંતે બિલ્લુ બિલ્લુના જગુનો સરવાળો કરવો; જે પક્ષનો સરવાળો વધારે થયો હોય તે જીત્યો ગણાય.

૫. પ્રત્યેક ખેલનારાએ પહેલા વારામાં નિશાન કરેલા ભાગપર દડાને મૂકી દડાને ટોલ્લો મારવો.

૬. **ટોલ્લો માર્યો**:—દડાને મોગરી મારીને દડો ખસ્યો ત્યારે ટોલ્લો માર્યો ગણાય, ન ખસે તો ફરીથી ટોલ્લો મારવો.

૭. ખેલાતા દડાથી પ્રત્યેક દડાને એક વારામાં એકજ વખ્ત ધક્કો મારવાનો ખેલનારાને અધિકાર છે.

૮. તેજ વારામાં ફરીથી નવો જગુ થયો એટલે આ હક ફરીથી મળે છે.

૯. જગુ અથવા ધક્કો અને જોડ ટોલ્લો થતો હોય છે, ત્યાં સુધી ફરીથી ટોલ્લો મારી શકાય છે; ખેલનારાનો વારો પૂરો થતો નથી.

૧૦. હાથના દડાથી કોઇનો પણ જગુ થતો નથી.

૧૧. બિલ્લુના ખરા ટોલ્લાથી આપણા દડાનો જગુ થઇ શકે છે.

૧૨. સામાવાળાના કોઈપણ ટોલ્લાથી આપણો જગુ થઇ શકતો નથી.

૧૩. બે અથવા વધારે દડાને એકદમ ધક્કો લાગ્યો હોય ત્યારે તેમાંના ખેલનારાને ગમે તે દડાને ધક્કો લાગ્યો એમ ગણવું એ-ટલે બાકીના દડાને ધક્કો સમુળગો લાગ્યો નથી એમ સમજવું. એટલે તેમને ફરીથી ધક્કો લાગ્યાથીજ જોડ ટોલ્લો મારી શકાય છે.

૧૪. ખેલનારાનો ખેલાતો દડો બીજા દડાને અડકીને રહ્યો હશે તો તેને ધક્કો મારેલોજ છે એમ સમજી એકદમ જોડ ટોલ્લોજ મારવો જોઇએ.

૧૫. કોઇપણ દડો કેટલેક ભાગે કમાનની નીચે રહેલો હોય તો એકજ ટોલ્લાથી તે કમાનમાં થઇને પાર કરી શકાતો નથી, ફરીથી ખેલાતી બાજુ તરફ લાવી જગુ કરવો જોઈએ.

૧૬. એક ટોલ્લો મારવાની સાથે ક્રમિક જગુ થયો તો તે ગણી શકાય. જગુ અને પછી કમાનની પેલી બાજુના દડાને ધક્કો લાગ્યો તો બંને ગણી શકાય.

૧૭. દડો હદની નજીક અથવા બહાર ગયો હોય તો નીચલી અને ઉપલીબાજુથી સમાંતર દિશામાં તેની મર્યાદાથી પૂરા એક વારને છેટે લાવીને મૂકવો.

૧૮. અડચણ થાય તેવી રીતે અથવા ખાડામાં દડો હોય ત્યારે જે દિશામાં તેને મારવાનો હોય તેનીજ સીધી લીટીમાં પછવાડે સારી જગ્યાએ મૂકવો.

૧૯. જગુ થતી વેળાએ કમાન અથવા ખુંટી ઉખડી હોય તો જગુ થયો નહીં, ફરીથી તેજ પહેલી જગ્યાએથી કરવો જોઇએ; આથી વારો પૂરો થતો નથી.

૨૦. કમાન અથવા ખુંટી વાંકી થાય તો બંને પક્ષની સંમતીથી ગમે તેણે ઠીક કરવી.

૨૧. ખેલમાં કડીનો ઉપયોગ કીધો હોય તો જગુ સંબંધી તકરાર ઉઠતાં તેનો નિર્ણય કડી ઉપરથીજ કરવો.

૨૨. પ્રત્યેક દડાનો ક્રમિક જગુ કયો તે જાણવાનો સર્વને હક છે.

૨૩. ખેલનારાનો વારો પૂરો ક્યારે થાય છેઃ—

૧. જગુ અથવા ધક્કો ન થાય તો.
૨. ખેલાતા દડાને હદપાર કીધો હોય તો.
૩. ખોટો ટોલ્લો માર્યો હોય તો.
૪. ધક્કા પછી જોડ ટોલ્લો ન માર્યો હોય તો.
૫. ખેલનારાની ચુક થાય તો.

* ૬. જો ટોલ્લો મારતાં બંને દડા ન ખસ્યા હોય તો.

૨૪. જે ચુક કરે તેના પ્રતિપક્ષીની ધ્યાનમાં તાબડતોબ તે આવે તો ચુક કરનારનો એક જગુ ઓછો થાય છે, એટલે થયલો ફરીથી કરવો પડે છે, પણ ચુક લક્ષમાં ન આવી તો શિક્ષા નથી, અને ચુક પછી થયેલો જગુ પણ ગણવામાં આવે.

૨૫. ચુકને લીધે અથવા ખોટા ટોલ્લાથી જો દડાની જગ્યા બદલાય તો દડો તેમનો તેમજ રહેવા દેવો, અથવા પ્રતિપક્ષી કહે તો પહેલાની જગ્યાએ લાવવો. દડો અગાડી ગયો હોત તે જગ્યાએ લઇ જઇને મૂકવો એ મધ્યસ્થના સ્વાધીનની વાત છે.

---

* જોઇએ તો આ ભાગ છોડી દેવો.

નકશાની સમજુતી.

મેદાનની લંબાઇ, પોહોળાઈ ઓછી વત્તી રાખવામાં આવી હોય તો બંને ખુંટીની વચ્ચેના અંતરને આઠે ભાગવાથી કમાનની વચ્ચેનો અંતર નિકળશે.

पफबमः મેદાન	લાંબુ	૪૦ વાર અથવા ૮૦ હાથ અથવા ૬૦ કદમ
	પોહોળું	૩૦ ,, ,, ૬૪ ,, ,, ૪૮ ,,

क ड: મધ્ય રેખા.

श घ: ડાબી બાજુની સમાંતર રેખા.

द न: જમણી બાજુની સમાંતર રેખા.

ल: આરંભ અથવા વિજય ખુંટી.

ट: ઉલટ ખુંટી.

ल टः ૩૨ વાર અથવા ૬૪ હાથ અથવા ૪૮ કદમ.
ल मः ૨ ,, ,, ૪ ,, ,, ૩ ,,

सः નિશાનીવાળી જગ્યા.

क ख; ख ग; ग घ;
घ ङ; च छ; छ ज;
झ ञ; ञ ट; ट ठ;
ठ ड; त ण; ढ ण.
} ૪ વાર, ૮ હાથ અથવા ૬ કદમ.

ङ: त; ड: च; झ ढ;
ज झ; क थ; क द;
थ म; द ब.
} ૮ વાર, ૧૬ હાથ અથવા ૧૨ કદમ.

ग, घ, વગેરે કમાનો છે.

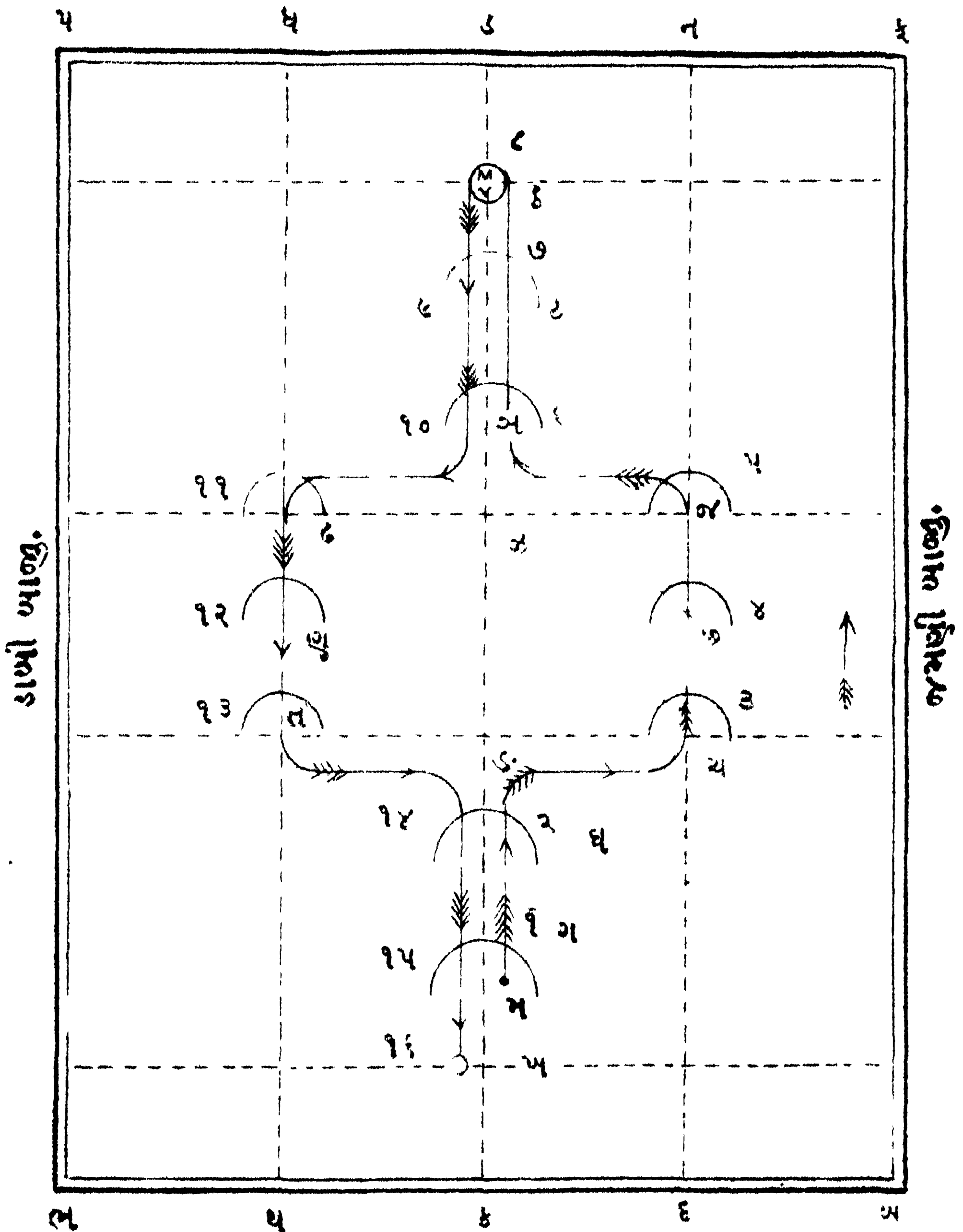
...→ ...→ દડાનો નિશાન કીધેલા ભાગથી પાછો વિજય ખુંટી સુધી આવવાનો માર્ગ.

૧, ૨, ૩, ૪...૧૬ દડાના ક્રમિક જગુ.

આ નકશામાં આપેલી ગોઠવણી પ્રમાણે રમવાને વખત નિયમિત લાગશે. ગોઠવણીની તરેહ સાદી ને સહેજમાં ધ્યાનમાં આવે તેવી છે. આના કરતાં પણ થોડા વખતમાં ખેલ પૂરો કરવો હશે તો छ, ण આ બે કમાન ઓછી કરવી; અને તેનાં કરતાં પણ ઓછો વખત ખેલ ચલાવવો હશે તો छ ण न કાઢતાં च ज ढ त આ ચાર કમાન માંડવી નહીં.

મેદાનનો નકશો

ઉપલી બાજુ.



નીચલી બાજુ.

ખેલનારાઓને ઉપદેશ.

૧. કાળજીથી અને સઘળા દડાની સ્થિતિપર લક્ષ આપી ટોલ્લો મારવો.

૨. ઉતાવળ કરવી નહીં. ઉતાવળ કરવાથી વારો જલદી પૂરો થાય છે ને ખેલની ખરાબી થાય છે.

૩. બીજા ખેલનારાઓની ખૂબી અને રમવાની રીતપર લક્ષ રાખવું. આથી આપણી રીત સુધરે છે, અને વખતો વખત દાવ કેમ લેવો એ સમજાય છે.

૪. પ્રતિપક્ષીના દડાની અવ્યવસ્થા કેટલી કરવી અને બિલ્લુને એકલા રાખવાની સગવડ કેટલી છે આનો પાકો વિચાર કરવો.

૫. એકલપેટાપણું કરવું નહીં; પોતાના દડાનો દાવ પૂરો થયો એટલે આપણા પક્ષકાર જીતશેજ એમ નથી, તેટલા માટે બિલ્લુને મદદ કરવાનો પ્રયત્ન કરવો.

૬. પ્રતિપક્ષીને ભારે નુકશાન કરી શકાય તેમ હોય તો તેમાં ચુકવું નહીં, આપણો દાવ થોડો પાછળ રહ્યો તો હરકત ન ગણવી.

૭. સામાવાળાના દડા ઘણાજ પાસે પાસે એકમેક થયા હોય તો ઝડપ રાખી તેને અવશ્ય છુટા પાડી નાખવા.

૮. સામાવાળાનો દડો પાસે આવશે એવી ધાસ્તી ન હોય તો અવઘડ ટોલ્લો મારવાના કરતાં સહેલો તથા ખાત્રી હોય તેવોજ ટોલ્લો મારવો.

૯. સર્વ પ્રકારના ટોલ્લા મારવાની ટેવ પડે તેવો પ્રયત્ન કરવો.

૧૦. આપણો વારો જલદી પૂરો ન થાય તેવો પ્રયત્ન કરવો. અડચણ ન પડતાં દાવ જેમ વધારે થાય તેમ સારૂં.

૧૧. બિલ્લુના દડા પાસે પાસે રાખવા અને સામાવાળાના અવ્યવસ્થિત કરવા.

૧૨. રમતી વખતે આનંદવૃત્તિ રાખવી, ફીકરમંદ રહેવું નહીં. ફીકરથી ઉલટો માત્ર ત્રાસ થાય છે, ખેલનો વાસ્તવિક હેતુ ગમત મેળવવાનો છે.



પારિભાષિક શબ્દોનો ગુજરાતી-અંગ્રેજી કોષ.

૧. કમાનદડો-ક્રોકે.
૨. દડો-બૉલ.
૩. મોગરી-મેલેટ.
૪. કડી-ક્લિપ.
૫. ખુંટી-પેગ અથવા પોસ્ટ.
૬. આરંભ ખુંટી-સ્ટાર્ટિંગ પેગ.
૭. વિજય ખુંટી-વિનિંગ પેગ.
૮. ઉલટ ખુંટી-ટર્નિંગ પેગ.
૯. કમાન-હૂપ અથવા આર્ચ.
૧૦. નીચલી બાજુ-લોવર સાઇડ.
૧૧. ઉપલી બાજુ-અપર સાઈડ.
૧૨. ખેલાતી બાજુ-પ્લેઇંગ સાઈડ.
૧૩. ટોલ્લો-સ્ટ્રોક.
૧૪. ધક્કો-રોકે..
૧૫. જોડટોલ્લો-ક્રોકે.
૧૬. ચુક-મિસ્ટેક.
૧૭. જગુ-પૉઈંટ.
૧૮. ખેલાતો-ઈન પ્લે.
૧૯. હાથનો-ઈન હેંડ.
૨૦. ભૂત-રોવર.
૨૧. જોડીનો-ક્રોકેડ.
૨૨. ખોટા ટોલ્લો-ફાઉલ સ્ટ્રોક.
૨૩. વારો-ટર્ન.
૨૪. મુક્તિ-પેગિંગ આઉટ.
૨૫. મધ્યસ્થ-અંપાયર.
૨૬. સરપંચ-રીફરી.
૨૭. કમાનની પેલી બાજુનો-બૉલ ઑન નૉન પ્લેઈંગ સાઈડ.
૨૮. કમાનની આ બાજુનો-બૉલ ઑન પ્લેઈંગ સાઈડ
૨૯. કમાનની નીચેનો-બૉલ અંડર હૂપ.
૩૦. ક્રમિક ખુંટી અથવા કમાન-પેગ ઓર હૂપ ઈન ઑરડર.

